

PHILIPS VIDEOPAC



Air-Sea War
See-und Luftkrieg
Bataille Navale
Guerra Aero-Navale
Luft-Sø Krig
Luft-Och Sjöslag
Guerra Aero-Naval

Battle
Panzerschlacht
Combat de Chars
Battaglia Carriarmati
Tank-Krieg
Stridsvagnsduell
Batalla



PHILIPS



This Videopac is one of a whole range for use with the Philips Videopac Computer G7000. They provide entertainment, excitement and education for all the family. Ensure that the Videopac Computer has been

set up properly, then turn to Page 3.

Diese Videopac-Cassette gehört zu einer ganzen Reihe von Cassetten für den Philips Videopac Computer G7000. Sie bringen der ganzen Familie Unterhaltung, Vergnügen und 'Lernen mit Spaß' ins Haus.

Überzeugen Sie sich, daß der Videopac Computer richtig angeschlossen ist und lesen Sie weiter auf Seite 5.

Cette cartouche Videopac fait partie d'une gamme complète de cartouches utilisables avec le Videopac Computer Philips G7000. Elles permettent à toute la famille de se distraire, de s'amuser, et de s'instruire.

S'assurer que le Videopac Computer a été correctement installé puis se reporter page 7.

Dit Videopac is er een uit een uitgebreide serie, dat gebruikt kan worden in combinatie met de Philips Videopac Computer G7000. Zij vormen een bron van vermaak, spanning en educatie voor het hele gezin. Zorg

ervoor, dat uw Videopac Computer goed is aangesloten. Volg daarna de instructies op pagina 9.

Questa Videopac è una della vasta gamma di Videopacs per utilizzare il Videopac Computer G7000 Philips. Divertente, spettacolare e anche educativo per tutta la famiglia. Assicuratevi che il Videopac

Computer è veramente così e gira a Pagina 11.

DANSK

Denne Videopac er én af en hel serie til Philips Videopac Computer G7000. De skaber underholdning, spænding og indlæringsmuligheder for hele familien. Sørg for at Videopac

Computeren er tilsluttet korrekt og gå derefter til side 13.

SVENSKA

Denna Videopackassett är en i en hel rad, som kan användas tillsammans med Philips Videopac Computer G7000. Roande, underhållande och lärorikt för hela familjen. Kontrollera att Videopac

Computern har kopplats på rätt sätt och slå upp sidan 15.

SUOMI

Tämä Videopac on yksi Philipsin Videopac Computer G7000:n kanssa käytettävistä kaseteista. Niistä on iloa, jännitystä ja hyötyä koko perheelle. Tarkista että Videopac Computer on

asennettu oikein ja käännä sivulle 17.

ESPAÑOL

Este Videopac es uno de la serie destinada a su empleo con el Philips Videopac Computer G7000, que proporciona entretenimiento, estímulo y formación para toda la familia. Asegúrense de que el

Videopac Computer se ha colocado correctamente y pasen a la página 19.

Instructions for Use

Air-Sea War

(2 players) Press key 1, 2 or 3

You will need timing and accuracy for this game, as you try to shoot down the enemy craft while dodging its missiles. Score a point for each direct hit on your opponent's craft, and deduct one if you hit a neutral ship. You have 3 minutes to play. When the game is over (time = 00:00), the player with the most points wins.

key	type of missile
1	rear-launch, guided
2	rear-launch, not guided
3	forward-launch, guided

Battle

(2 players) Press one of keys A to L

Battle demands great skill in handling the controls of the tank, especially when turning and firing. You each have 20 rounds. Score a point for each direct hit. There are 3 minutes to play: when game is over (time = 00:00 or both players out of ammunition), the player with most points wins. Variations of this game are given by: guided missiles (controlled by joystick), minefield (mines marked by a white cross)-your opponent gains a point each mine you hit, and hilly terrain (you cannot fire or move through the barriers).

key	ABC	DEF	GHI	JKL
mines present			•••	•••
control of missiles		•••		•••
no. of barriers	0210	0210	0210	0210

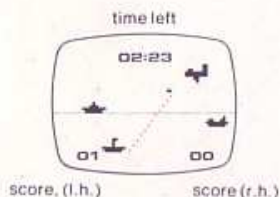
Each time a game is finished, press RESET (Δ). 'SELECT GAME' is shown on the screen. Now:

- (a) Select another game.
Or (b) Select another Videopac.

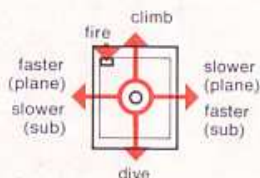
Remove existing Videopac by placing one hand next to it, and pulling handle upwards.

Replace Videopac in its box. Refer now to Instructions for Use of the next Videopac.

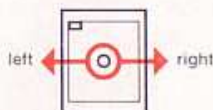
Or (c) Plug aerial back into TV, and unplug the Videopac Computer from the mains.



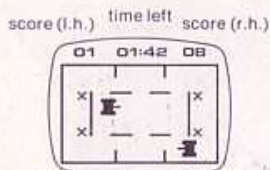
Use left handset for aeroplane and right handset for submarine.



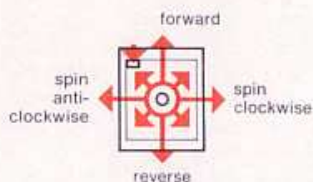
Fire missiles using handset button.



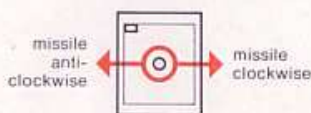
The missiles can also be controlled by handsets (keys 1 and 3 only).



Use left or right handset to control your tank. For best results, imagine that you are actually in the tank.



Press handset button to fire – the last three rounds have a different colour.



Missiles can be controlled by handsets (games D, E, F, J, K and L only).

Check procedure

If you suspect a fault in the equipment follow this procedure (with a Videopac installed). Press RESET (Δ). The TV will emit a short sound, and 'SELECT GAME' should appear on your TV screen. If not, ensure that the equipment is set up properly as detailed in the Instructions for Use (both of the equipment, and of the Videopac used). If the fault remains, take both the equipment and Videopac to your dealer.

See- und Luftkrieg

(2 Spieler) Drücke 1, 2 oder 3.

Sie werden das richtige Zeit- und Raumgefühl nötig haben, wenn Sie den Gegner abschießen wollen und dabei den feindlichen Geschossen ausweichen müssen. Für jeden Treffer am gegnerischen Fahrzeug gibt es einen Punkt. Ein Punkt wird Ihnen abgezogen, wenn Sie ein neutrales Schiff treffen. Die Spieldauer beträgt drei Minuten. Bei Spielende (Zeitanzeige = 00 : 00) hat der Spieler mit den meisten Punkten gewonnen.

Drücke Geschößtyp

1	Schuß nach hinten, gelenkt
2	Schuß nach hinten, ungelenkt
3	Schuß nach vorn, gelenkt

Panzerschlacht

(2 Spieler) Drücke eine Taste A bis L.

Dieses Spiel erfordert großes Geschick beim Steuern des Panzers, besonders bei Wendemanövern und beim Schießen. Jeder Spieler hat 20 Schuß. Für jeden Treffer gibt es

einen Punkt. Die Spieldauer beträgt 3 Minuten. Bei Spielende (Zeitanzeige = 00 : 00 oder beide Spieler sind ohne Munition) gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Varianten dieses Spieles sind gegeben durch: Lenkraketen (durch den Spielhebel gesteuert), Minenfelder (Minen werden durch ein weißes Kreuz markiert; der Gegner erhält einen Punkt für jede Mine, die Sie trifft) und hügeliges Gelände (Sie können nicht durch die Hindernisse hindurchfahren oder -schießen.)

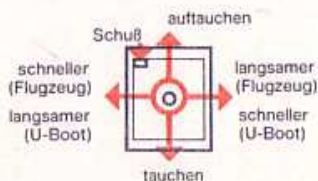
Taste	ABC	DEF	GHI	JKL
Minenlegen			•••	•••
Steuerung der Lenk Waffen		•••		•••
Anzahl der Hindernisse	0210	0210	0210	0210

Bei Spielende drücke RESET, es erscheint 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm. Sie können nun
a) ein anderes Spiel aus der Cassette wählen,
b) eine andere Videopac-Cassette nehmen, indem Sie die gerade benutzte an ihrem Handgriff herausziehen. Stecken Sie die Cassette in ihre Schachtel und

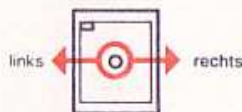
verfahren Sie nach der Gebrauchsanleitung für die neue Cassette.
c) Stecken Sie die Antenne wieder in das Fernsehgerät und ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.



Das linke Bedienkästchen steuert das Flugzeug, das rechte das U-Boot.



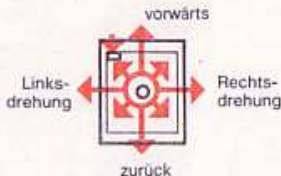
Auslösen der Kanonen durch Knopfdruck.



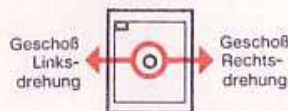
Die Geschosse lassen sich durch die Spielkästchen ebenfalls lenken. (nur bei Variante 1 und 3)



Nehmen Sie das linke oder rechte Spielkästchen, um Ihren Panzer zu steuern. Stellen Sie sich vor, daß Sie selbst in dem Panzer sitzen.



Sie feuern per Knopfdruck. Die letzten drei Schuß erscheinen in einer anderen Farbe.



Die Lenk Waffen (Spiele D, E, F, J, K und L) lassen sich ebenfalls mit den Spielkästchen steuern.

Prüfprogramm

Vermuten Sie einen Fehler, so verfahren Sie mit einer eingesteckten Videopac-Cassette wie folgt:

Drücken Sie RESET und das Fernsehgerät gibt einen kurzen Ton ab und es sollte 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm erscheinen. Ist dies nicht der Fall,

überprüfen Sie den Geräteanschluß nochmal wie in der Gebrauchsanleitung angegeben. Funktioniert es trotzdem nicht, so bringen Sie bitte Grundgerät und Cassette zu Ihrem Händler.

Die Tasten

RESET: Rückstellen

Die Anweisungen

SELECT GAME: Spielauswahl

Mode d'emploi

Bataille Aero-Navale

(2 joueurs) Appuyer sur la touche 1 - 2 ou 3

Le jeu nécessite calcul et précision pour essayer de détruire les forces adverses, tout en évitant leurs projectiles. Un point est marqué pour chaque coup direct porté à l'adversaire; un point est soustrait si l'on touche un navire neutre. Le jeu dure 3 mn. A sa fin (temps 00 : 00), le vainqueur est le joueur ayant marqué le plus de points.

touches types de projectiles

1	lancement arrière guidé
2	lancement arrière non guidé
3	lancement avant guidé

Combat de Chars

(2 joueurs) Appuyer sur l'une des touches A à L.

Le combat demande beaucoup d'adresse pour manipuler les commandes du char, spécialement pour tourner et tirer.

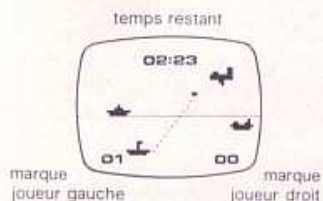
Chaque joueur peut tirer 20 fois et un point est marqué pour chaque tir au but. Le jeu est limité à 3 minutes.

Lorsqu'il est fini (temps 00 : 00 ou après épuisement des munitions), le vainqueur est le joueur ayant marqué le plus de points. Il est possible de varier le jeu en guidant les projectiles (dirigés par le manche à balai), posant un champ de mines (l'adversaire marque un point lorsque l'on saute sur une mine - croix blanche -), en élevant des barricades (il est impossible de tirer ou de passer au travers des obstacles).

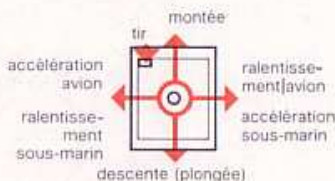
touches	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
présence de mines							•••	•••	•••			
contrôle des projectiles				•••						•••		
nombre d'obstacles	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210

Chaque fois qu'un jeu est fini, remettre à zéro (appuyer sur RESET) SELECT GAME apparaît sur l'écran. Il est alors possible a) de choisir un autre jeu de la cartouche, ou b) de changer de cartouche Videopac. Pour enlever une cartouche Videopac placer une main sur le pupitre près du logement de la

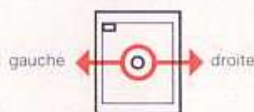
cartouche et tirer vers le haut. Remettre la cartouche Videopac dans sa boîte. Introduire une nouvelle cartouche dans le pupitre et se reporter à son mode d'emploi. c) raccorder l'arrivée antenne extérieure au téléviseur et débrancher le Videopac Computer du secteur pour utiliser normalement le téléviseur.



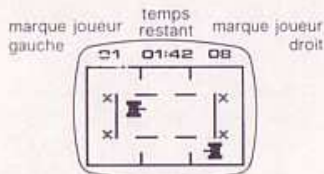
Utiliser le boîtier de commande gauche pour les avions, droit pour les sous-marins.



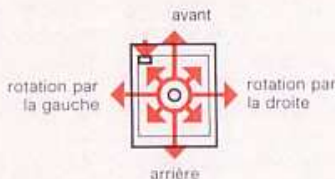
Pour tirer les projectiles, presser la touche du boîtier de commande.



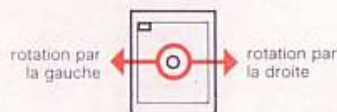
Les projectiles peuvent aussi être dirigés par le manche à balai du boîtier de commande (touches 1 et 3 seulement).



Utiliser les boîtiers de commande pour diriger les chars. Pour de meilleurs résultats, s'imaginer que l'on est réellement dans le char.



Pour tirer, appuyer sur la touche du boîtier de commande. Les trois derniers projectiles ont une couleur différente.



Les projectiles peuvent être dirigés par le manche à balai du boîtier de commande (jeux DEF-JKL seulement).

Procédure de vérification

Si l'équipement paraît ne pas fonctionner correctement, procéder comme suit:

Appuyer sur RESET. Le téléviseur doit émettre un son et 'SELECT GAME' doit apparaître sur l'écran. Au cas contraire, vérifier que l'équipement est installé conformément aux modes

d'emploi. Si le défaut persiste, rapporter le pupitre et la cartouche chez votre vendeur.

Touches

RESET: remise à zéro

Instructions

SELECT GAME: choix d'un jeu

Air-Sea War

(2 spelers) druk op toets 1, 2 of 3

Goed gevoel voor coördinatie en accuratesse zijn vereist voor dit spel. U probeert het vaartuig van de tegenpartij met uw raketten te raken en zijn raketten te ontwijken. Voor elke treffer krijgt u een punt. Treft u per ongeluk een neutraal schip, dan krijgt u een strafpunt. Het spel duurt 3 minuten. De speler die dan de meeste punten heeft is de winnaar.

toets	raket-type
1	Achterwaarts gelanceerd en gestuurd
2	Achterwaarts gelanceerd en niet gestuurd
3	Voorwaarts gelanceerd en gestuurd

Battle

(2 spelers) druk op toetsen A t/m L

'BATTLE' of tankslag vergt veel vaardigheid, speciaal als het erop aankomt de tanks te laten draaien en vuren.

Elke speler heeft 20 schoten en ontvangt één punt voor elke treffer. Speelduur is 3 minuten, tenzij de munitie eerder op is. Winnaar is degene, die de meeste punten weet te vergaren. Dit spel kent verschillende varianten, zoals: gestuurde raketten, mijnenveldeh (mijnen worden aangeduid door een wit kruisje en elke keer als een tank op een mijn loopt, krijgt de tegenpartij een punt), en heuvelachtig terrein (men kan niet door of over de heuvels schieten).

toets	ABC	DEF	GHI	JKL
mijnen			•••	•••
gestuurde raketten		•••		•••
aantal obstakels	0210	0210	0210	0210

Druk elke keer als een spel voorbij is op de RESET toets (Δ). Dan verschijnt de tekst 'SELECT GAME' op uw scherm. Nu kunt u:

- Een ander spel kiezen.
- Een ander Videopac in het apparaat plaatsen. Laat een hand op het apparaat rusten, vlak naast de sleuf, en trek het Videopac met uw andere hand omhoog.

Doe het Videopac direct terug in de doos. Raadpleeg de gebruiksaanwijzing voor het inbrengen van het volgende Videopac.

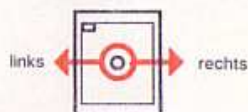
- Gewoon TV-kijken: Sluit de antenne weer aan op het TV apparaat en haal de stekker van uw Videopac Computer uit het stopcontact.



Linker spelregelaar voor het vliegtuig. Rechter spelregelaar voor de duikboot.



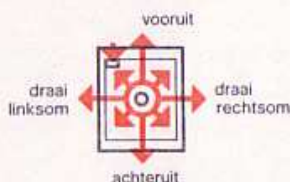
Druk op knop om raketten af te vuren.



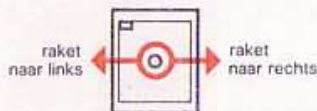
Drukt u op de knoppen 1 of 3, dan kunnen de raketten ook gestuurd worden.



De tanks worden gestuurd met de stuurknuppel. Stel u voor, dat u zelf in de tank zit!



Druk op knop om raket af te vuren. De laatste drie projectielen hebben een afwijkende kleur.



Bij de varianten D, E, F, J, K en L kunnen de raketten met de stuurknuppel gericht worden.

Controle

Als u bang bent, dat er iets aan de apparatuur mankeert, volg dan de volgende procedure (mèt het Videopac in het apparaat!). Druk op de RESET toets. U hoort een kort geluidssignaal via uw TV en de tekst 'SELECT GAME' moet op uw scherm verschijnen. Is dat niet het geval, kijk dan eerst of de

apparatuur goed is aangesloten, zoals aangegeven in de gebruiksaanwijzing (zowel van het apparaat als van het Videopac!). Blijft de storing, breng dan zowel het apparaat als het Videopac naar uw dealer.

De Toetsen

RESET: herstel

De Instructies

SELECT GAME: kies een spel

Guerra Aero-Navale

(2 giocatori) Premere il tasto 1, 2 o 3.

E' necessario tempestività e precisione per questo gioco poiché si cercherà di sparare al mezzo del nemico evitando i suoi missili. Si accumula un punto (e viene indicato) ad ogni bersaglio nemico colpito, e viene invece dedotto se viene colpita una imbarcazione neutrale. Sono a disposizione 3 minuti di gioco. Quando il gioco termina (tempo = 00 : 00), vince il giocatore con il maggior numero di punti.

tasti	tipi di missili
1	lancio di retrovia, guidato
2	lancio di retrovia, non guidato
3	lancio frontale, guidato

Battaglia Carriarmati

(2 giocatori) Premere uno dei tasti da A a L.

La battaglia richiede una grande abilità nel manovrare i comandi del carro armato in particolare quando si spara. Ognuno dispone

di 20 colpi. Si accumula un punto per ogni bersaglio centrato. Sono a disposizione 3 minuti di gioco: quando il gioco termina (tempo = 00 : 00 o entrambi i giocatori con munizioni esaurite), vince il giocatore con il maggior numero di punti. Varianti a questo gioco sono date da:

Proiettili guidati (controllati con le leve di comando), campo minato (croci bianche). L'avversario guadagna un punto ogni mina o ostacolo che colpisce.
(Non è possibile sparare o muoversi attraverso gli ostacoli.)

tasti	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
presenza mine								•••		•••		
controllo proiettili					•••					•••		
numero di ostacoli	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210

Ogni volta che un gioco è terminato premere RESET (Δ), sullo schermo apparirà SELECT GAME' ed ora:

(a) Selezionare un'altro gioco
O (b) Selezionare un'altra Videopac.

Togliere questa Videopac dall'alloggio prendendola con la maniglia estraendola verso l'alto.

Riporre la Videopac nella propria custodia.

Riferirsi ora alle istruzioni della nuova Videopac.

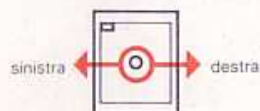
O (c) Disinserire lo spinotto cavo d'antenna del TV e togliere l'alimentatore dal Videopac Computer.



Usare il telecomando di sinistra per gli aerei e quello di destra per i sottomarini.



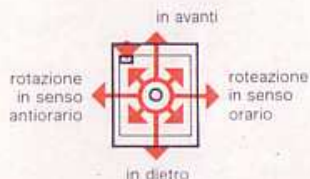
Fare fuoco usando il tasto del telecomando.



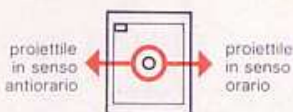
I missili possono essere controllati con i telecomandi (solo con i tasti 1 e 3).



Usare il telecomando di sinistra o destra per controllare i carriarmati. Per combattere efficacemente immaginate di essere nel carroarmato.



Premere il tasto del telecomando per sparare. Gli ultimi tre colpi disponibili sono di diverso colore.



I proiettili possono essere controllati con i telecomandi (solo i giochi D, E, F, J, K e L).

Verifica procedure

Se dubiti che l'apparecchiatura sia guasta segui questa procedura di verifica (con una Videopac inserita).

Premere RESET (Δ). Il TV dovrà emettere un breve suono e sullo schermo dovrebbe apparire 'SELECT GAME'.

Se ciò non si verifica assicurarsi

che l'apparecchio sia correttamente collegato come indicato nelle Istruzioni (sia del Videopac Computer sia della Videopac utilizzata). Se rimane il mancato funzionamento rivolgersi al proprio rivenditore o all'assistenza Philips.

I Tasti

RESET: azzeramento

Le Istruzioni

SELECT GAME: selezione gioco

Luft-Sø krig

(2 spillere) Indtast 1, 2 eller 3

Dette spil kræver tidsberegning og præcision, for at man kan nedskyde eller sænke fjendens fly eller ubåde ved affyring af missiler. Hver direkte træffer af fjenden giver 1 point, og man mister 1 point ved at ramme de neutrale skibe. Spilletiden er 3 minutter, og når denne er udløbet (tiden = 00 : 00) vinder spilleren med flest point.

spil	skydemuligheder
1	bagudrettede og dirigerede missiler.
2	lodret bagudrettede ikke dirigerede missiler.
3	fremadrettede og dirigerede missiler.

Tank krig

(2 spillere) Indtast et af spillene fra A til L

Tank krig kræver stor dygtighed med manøvreringen af tanken specielt ved drejninger og affyringer. Hver spiller har 20

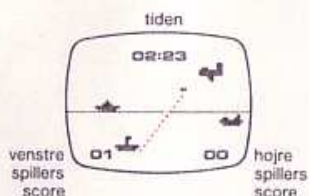
skud, og for hver direkte træffer får man 1 point. Spilletiden er 3 minutter, og spillet er slut når tiden viser 00 : 00, eller begge spillere har opbrugt deres ammunition. Spilleren med flest point vinder. Spillet 12 variationsmuligheder er bestemt af: dirigering af missilerne (kontrolleret af styrepinden), udlægning af minefelter (minerne er markeret med hvide kryds - modspilleren får point ved påkørsler), og opsætning af barrierer. (man kan ikke skyde eller køre gennem barriererne).

spil	ABC	DEF	GHI	JKL
miner udlagt			•••	•••
dirigering af missilerne		•••		•••
antal barrierer	0210	0210	0210	0210

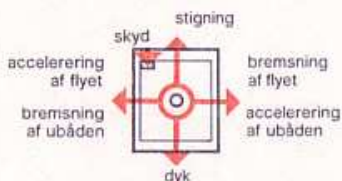
Hver gang et spil er slut, indtastes RESET (Δ), og SELECT GAME fremtræder på skærmen, hvorefter De enten:

- Vælger et andet spil i Videopacen
- Vælger en anden Videopac. Den netop anvendte Videopac fjernes ved at trække den forsigtigt op af tastaturet.

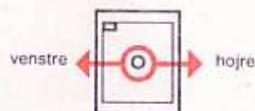
Videopacen lægges derefter tilbage i dens opbevaringsboks. Herefter læses brugsanvisningen for den næste Videopac. Eller c) Sæt antennestikket tilbage i TV-apparatet og afbryd Videopac Computeren



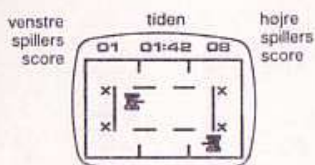
Den venstre betjeningsenhed styrer flyet og den højre ubåden.



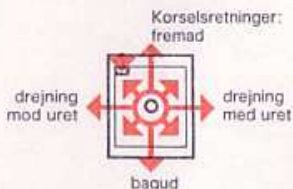
Missilerne affyres ved at trykke på knappen.



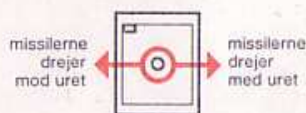
Missilerne kan også kontrolleres v.h.a. betjeningsenheden - dog kun i spil 1 og 3.



Venstre og højre betjeningsenhed anvendes til styring af kamprogmene. Forestil Dem f. ex. at De sidder i den.



Knappen udløser missiler - de tre sidste runder har forskellig farve.



Missilerne kan dirigeres med betjeningsenhederne - dog kun i spil D,E,F,J,K og L.

Kontrolprocedure

Hvis De nærer mistanke om en fejl i udstyret følg da denne procedure (med en Videopac isat). Indtast RESET (Δ). TV-apparatet vil udsende en kort lyd, og SELECT GAME skulle fremtræde på Deres TV-skærm. Hvis ikke, kontrolleres om

udstyret er korrekt tilsluttet som vist i brugsanvisningerne for både Computeren og den isatte Videopac. Hvis fejlen vedbliver, kontakt da Deres forhandler.

Tasterne

RESET: nulstillingstast

Instruktionerne

SELECT GAME: vælg spil

Luft- Och Sjöslag

(2 deltagare) Tryck på tangent 1, 2 eller 3

Det här spelet fordrar anpassning och noggrannhet då man skall försöka träffa fiendens farkoster och undvika hans bomber eller raketer. Man får en poäng för varje direkträff på motståndarens farkoster och avdrag med en om man råkar träffa ett neutralt fartyg. Spelet tar tre minuter och när det är slut (klockan = 00:00) vinner den som har flest poäng.

tangent projektilbana

1	bakåt, styrd
2	bakåt, ej styrd
3	framåt, styrd

Stridsvagnsduell

(2 deltagare) Tryck på en av tangenterna A till L

Stridsvagnsduell kräver stor skicklighet speciellt när det gäller styrningen av stridsvagnarna vid inriktning och skjutning.

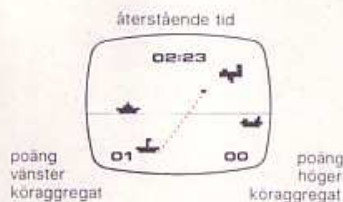
Var och en har 20 skott. En poäng för varje träff. Spelet är slut efter 3 minuter (klockan = 00:00) eller när båda deltagarna har slut på ammunitionen. Den vinner som har flest poäng. Spelet kan varieras med: styrda projektiler (kontrolleras med styrspaken), minfält (minorna markeras med vita kors och motståndaren erhåller en poäng för varje gång man kör på en mina) och kuperad terräng (man kan inte skjuta eller röra sig genom barriärerna).

tangent	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
minor							•••			•••		
styrning av projektiler				•••						•••		
antal barriärer	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210

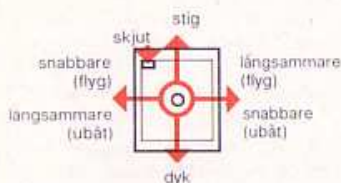
Tryck på RESET [Δ] varje gång ett spel är slut. 'SELECT GAME' syns på TV-skärmen, välj något av följande alternativ:

- (a) Välj ett annat spel.
- (b) Välj ett spel i en annan Videopackasset. Tag bort kassetten genom att ta tag i handtaget och dra uppåt. Lägg tillbaka Videopackassetten i

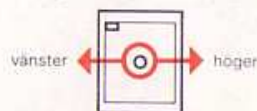
sin förvaringsask.
Läs bruksanvisningen för nästa Videopac.
(c) Sätt tillbaka antennkontakten i TV-mottagaren och lossa Videopac Computerns nätsladd från vägguttaget.



Använd vänster köraggregat för flygplan och höger köraggregat för ubåtar



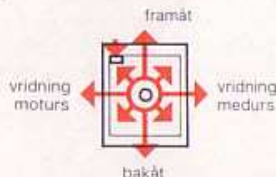
Avskjutning görs med knappen på köraggregatet



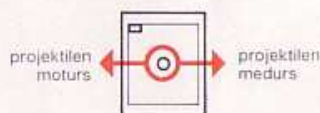
Projektilerna kan kontrolleras med köraggregatet (endast tangenterna 1 och 3)



Använd vänster eller höger köraggregat för kontroll av stridsvagnarna. Bästa resultat får man genom att försöka föreställa sig att man sitter i stridsvagnen



Fyra av med knappen på köraggregatet-de tre sista skotten har en annan färg



Projektilerna kan kontrolleras med köraggregaten (endast spelen D, E, F, J, K och L)

Kontrollförfarande

Följ denna procedur (med en Videopac insatt) om det misstänks något fel i utrustningen.
Tryck på tangenten RESET (Δ). TV-mottagaren skall då ge ifrån sig ett kort ljud och 'SELECT GAME' skall synas på TV-skärmen. Om så inte är fallet

kontrolleras att utrustningen är uppkopplad enligt anvisningarna i bruksanvisningarna (både för apparaten och den insatta kassetten). Tag med både apparaten och Videopackassetten till handlaren om felet kvarstår.

Tangenter

RESET: återställning

Instruktion

SELECT GAME: välj spel

Air-Sea War

(2 pelaajaa) Paina näppäintä 1, 2 tai 3

Tässä pelissä tarvitaan oikeaa ajoitusta ja tarkkuutta, kun yrittät ampu alas vihollisen koneen samalla kun väistät sen ohjuksia. Saat pisteen joka kerta kun osut vihollisen koneeseen ja menetät pisteen, kun osut puolueettomaan laivaan. Peliäikaa on 3 minuuttia. Kun aika on loppu (00:00), eniten pisteitä saanut voittaa.

näppäin ohjustyyppi

1	perästä ammuttava, ohjattava
2	perästä ammuttava, ei-ohjattava
3	keulasta ammuttava, ohjattava

Battle (2 pelaajaa) Paina yhtä näppäimistä A:sta L:ään

Peli vaatii tankin ohjausvivun erittäin hyvää hallintaa, varsinkin kun käännät ja ammut yhtäaikaa.

Kummallakin on 20 vuoroa. Piste tulee jokaisesta osumasta. Peliäikaa on 3 minuuttia. Kun peliäika on kulunut (aika = 00:00 tai molemmilta pelaajilta ovat ammukset loppuneet), voittaja on se jolla on enemmän pisteitä. Vaihtelua peliin saadaan ohjattavilla ohjuksilla (ohjaus tapahtuu ohjausvivulla), miinakentällä (miinat on merkitty valkoisella rastilla - vastapelaaja saa pisteen jokaisesta miinasta johon törmäät) tai maastoesteillä (et voi tulittaa tai liikkua esteiden läpi).

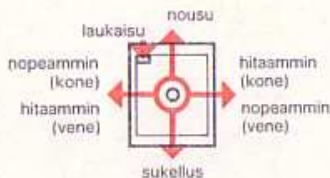
näppäin	ABC	DEF	GHI	JKL
miinat			•••	•••
ohjusten ohjaus		•••		•••
esteiden määrä	0210	0210	0210	0210

Aina kun peli päättyy, paina näppäintä RESET (Δ), Kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME, jolloin voit:
(a) Valita uuden pelin,
tai (b) Vaihtaa toisen Videopac-kasetin. Poista Videopac vetämällä kahvasta. Aseta kasetti koteloon. Katso toisen Videopac-kasetin käyttöohjetta.

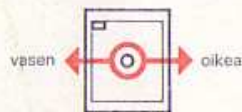
tai (c) Yhdistä antenni takaisin tv:hen ja irrota Videopac Computer verkosta.



Käytä vasenta ohjausyksikköä lentokoneelle ja oikeaa sukellusveneelle.



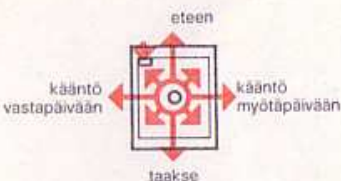
Laukaise ohjukset ohjausyksikön kytkimellä.



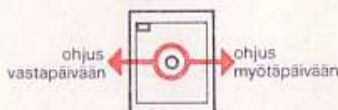
Myös ohjuksia voidaan ohjata ohjausyksiköllä. (vain näppäimet 1 ja 3).



Ohjaa tankkia vasemmalla tai oikealla ohjausyksiköllä. Kuvittele itse olevasi tankissa.



Paina kytkintä kun haluat ampua - kolme viimeistä vuoroa ovat eri väreisiä.



Ohjuksia voidaan ohjata ohjausyksiköllä (vain pelit D,E,F,J,K ja L)

Tarkistus

Jos epäilet että laitteessa on vikaa, toimi näin (Videopac-kasetti paikallaan)

Paina näppäintä RESET (Δ) TV antaa lyhyen äänimerkin ja kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME. Jos näin ei tapahdu, varmista että laite on asennettu oikein käyttöohjeen mukaan. Jos

vika ei korjaannu, toimita sekä laite että Videopac-kasetti kauppiaille.

Näppäimet:

RESET: palautus

Ohjeet

SELECT GAME: valitse peli

Modo de empleo

Guerra Aeronaval

(2 jugadores) Aprieten la tecla 1, 2 ó 3

Necesitarán precisión y cronometraje para este juego, ya que han de procurar hundir la nave enemiga a la vez que esquivan sus proyectiles. Anótese un punto por cada impacto directo en la nave de su contrario y réstense uno si toca a un barco neutral. Tienen 3 minutos para jugar. Al terminar el juego (tiempo = 00:00), gana el jugador de tanteo más alto.

tecla	tipo de proyectil
1	lanzamiento posterior, guiado
2	lanzamiento posterior, sin guiar
3	lanzamiento anterior, guiado

Batalla

(2 jugadores) Aprieten las teclas A a L

Las batallas exigen una gran pericia en el manejo de los mandos del tanque, sobre todo al girar y disparar. Cada jugador

tiene 20 jugadas. Anótese un punto por cada impacto directo. Hay 3 minutos para jugar: al terminar el juego (tiempo = 00:00 o los dos jugadores sin municiones), gana el que tenga mayor tanteo. Las variaciones de este juego están dadas por: proyectiles dirigidos (controlados por palanca de rótula), campo de minas (minas marcadas por una cruz blanca). El contrario gana un punto cada vez que se pisa una mina, y en terreno montañoso (no se puede disparar ni pasar a través de las barreras).

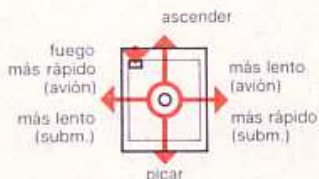
tecla	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
minas presentes							•••			•••		
control de proyectiles				•••						•••		
nº de barreras	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210	0210

Cada vez que se acabe un juego, aprieten RESET (Δ). En la pantalla aparece 'SELECT GAME'. A continuación:
(a) Elija otro juego.
o (b) Elija otro Videopac.
Quiten el Videopac existente colocando una mano junto a él y empujando hacia arriba el asa. Vuelvan a poner el Videopac en

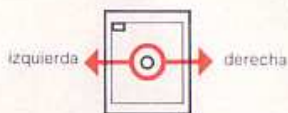
su caja. Vean ahora el modo de empleo del Videopac siguiente.
o (c) Enchufen la antena al televisor y desconecten el computador del Videopac de la red.



Usen el aparato izquierdo para avión y el derecho para submarino.



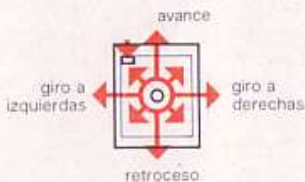
Disparen los proyectiles usando el botón del mango.



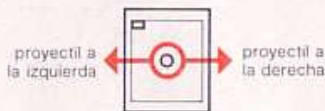
Los proyectiles pueden controlarse también con los controles de mano teclas 1 y 3 únicamente).



Usen el mango izquierdo o el derecho para controlar el tanque. Para conseguir mejores resultados, imaginen que están dentro de él.



Aprieten el botón del mango para disparar: las tres últimas descargas tienen un color diferente.



Los proyectiles pueden controlarse con los mangos (juegos D, E, F, J, K, y L únicamente).

Proceso de prueba

Si sospechan de algún fallo en el equipo sigan el proceso que se indica a continuación (con un Videopac colocado).

Aprieten RESET (Δ). El televisor emitirá un sonido breve y en la pantalla aparecerá 'SELECT GAME'. De no ser así, asegúrense de que el equipo está bien

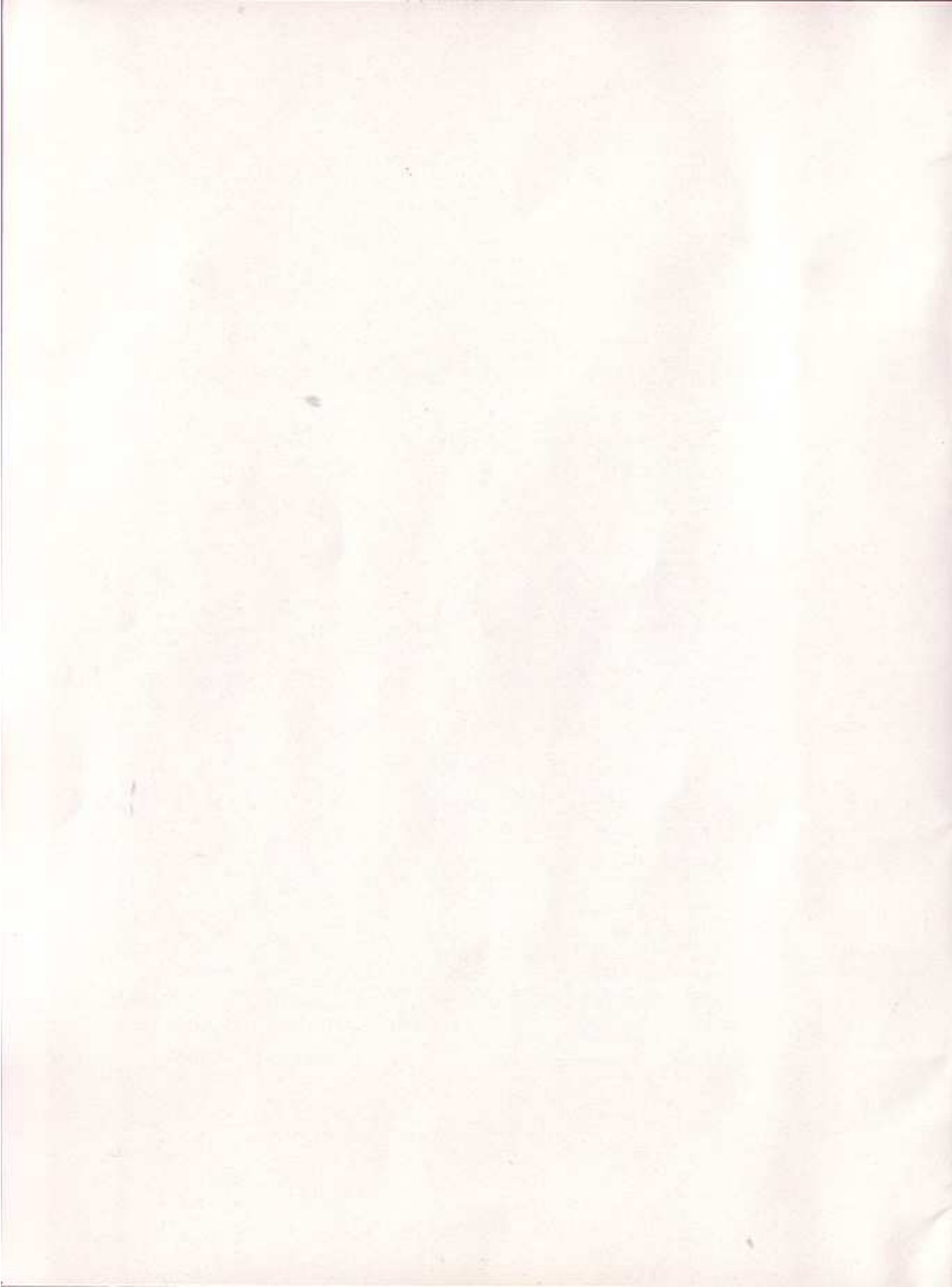
instalado, tal como se indica en el Modo de empleo (tanto del equipo como del Videopac usado). Si persiste el fallo, lleve el equipo y el Videopac al distribuidor.

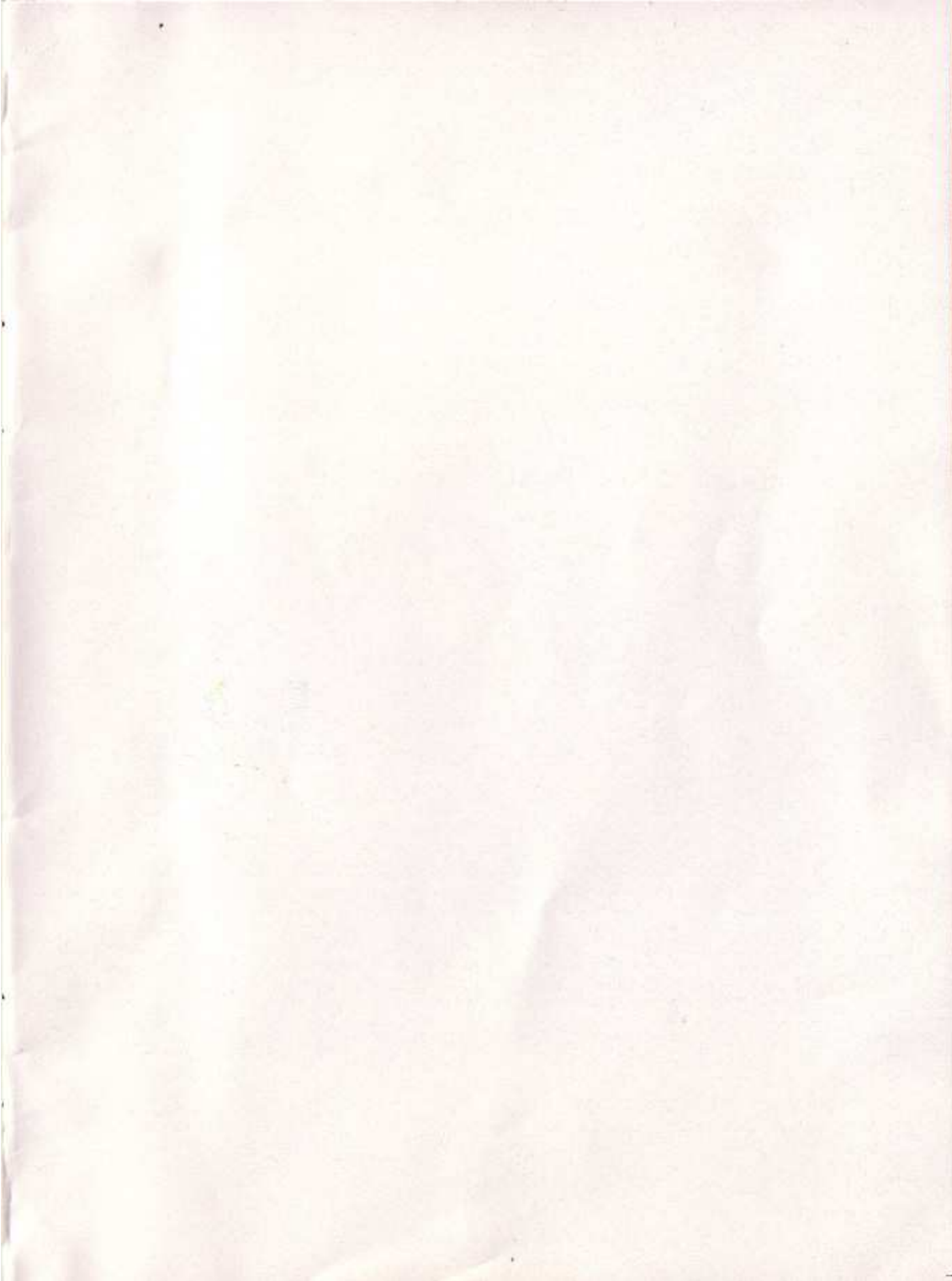
Teclas

RESET: reposición

Instrucciones

SELECT GAME: elija juego





A copyright protection is claimed
on the program stored within the cartridge.

© 1980 N.V. Philips' Gloeilampenfabrieken

3111 106 61590

SIP